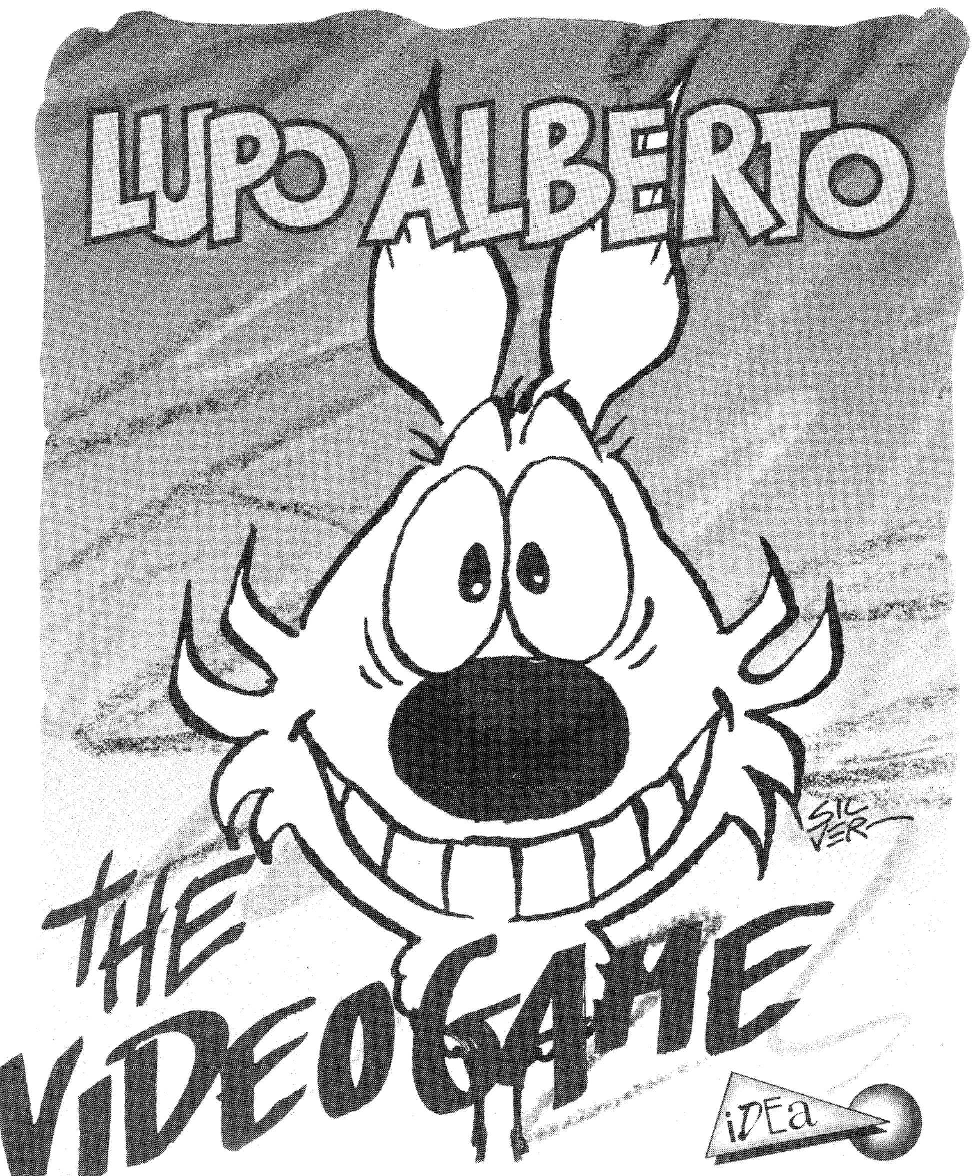

LUPO ALBERTO
THE VIDEOGAME
SILVER
iDEa



LUPO ALBERTO
THE VIDEOGAME

ITALIANO

L'AUTORE

SILVER, vero nome Guido Silvestri, saltella in piena forma fin dal 9 dicembre 1952, data storica alla quale esattamente ventun anni dopo, ne sarebbe seguita un'altra: quella della nascita di Lupo Alberto e di tutta l'allegra brigata residente alla fattoria dei Mc Kenzie. Suo fiore all'occhiello è il libro "Il grande Lupo Alberto" con le prime mille strisce del suo personaggio più famoso, giunto trionfalmente alla sua sesta edizione.





LUI...

Un Lupo si aggira per l'Europa lasciando ovunque tracce del suo passaggio, tracce inconfondibili e contagiose sui volti sorridenti di chi ha avuto la fortuna di incontrarlo in edicola, in libreria e cartoleria e nei negozi di giocattoli e di regali. Il suo nome, LUPO ALBERTO, è sulla bocca e nelle risate di sempre più giovani e non è un caso. LUPO ALBERTO è infatti estroverso, graffiante e allo stesso tempo timido, attento alla qualità della vita e alle problematiche sociali e ambientali senza però mai rinunciare a giocare e divertirsi, generoso eppure perseguitato e nonostante questo sempre e soprattutto allegro. Ed è proprio questa allegria dirompente il suo asso nella manica, l'esempio concreto di uno stile di vita vincente che gli fa superare indenne qualsiasi situazione, anche la più disperata. In tanti, per questo, lo amano. Ogni giorno di più.

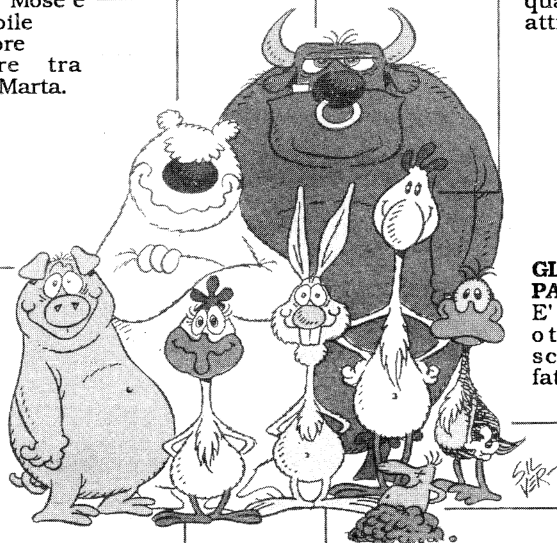
..... GLI ALTRI

the McKENZIE family

KRUG IL TORO
Toro irascibile e manesco.

ALFREDO IL TACCHINO
Alfredo è un personaggio eclettico, si dedica a svariate quanto strambe attività.

MOSE' IL GUARDIANO
Paladino dell'ordine costituito, Mosè è l'irriducibile osteggiatore dell'amore tra Alberto e Marta.



GLICERINA IL PAPERO
E' l'animale più ottimista e sciocco della fattoria.

ALCIDE IL MAIALE
E' il filosofo, l'intellettuale del gruppo, benché non si sottragga a umili fatiche.

MARTA LA GALLINA
Marta, gallina di buona famiglia innamorata di Alberto. Adora ballare.

OSVALDO IL CONIGLIO
Coniglio ad alto tasso demografico.

ENRICO LA TALPA
Che dirne? Di Enrico la talpa non si può che dire... Che è Enrico la talpa!.. Mica uno qualsiasi.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 cassetta

Inserisci la cassetta nel registratore con il lato A rivolto verso l'alto e premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**, poi avvia il registratore. Quando il gioco ha terminato di caricare, azzera il contatore del registratore in modo da poter tornare, alla fine di ogni partita, alla partenza del primo livello.

C64 disco

Inserisci il disco nel drive con il lato A rivolto verso l'alto, digita **LOAD "*",8,1** e premi **RETURN**.

Amiga

Sconnetti ogni periferica e accendi il computer. Quando appare la videata del Workbench, inserisci il disco nel drive DF0.

Atari ST

Inserisci il disco nel drive A ed accendi il computer.

COME GIOCARE

LO SCHERMO OPZIONI

Al termine del caricamento ti verrà presentata una schermata raffigurante alcuni personaggi. Per selezionare le opzioni evidenzia il personaggio spostando il joystick a destra e sinistra e selezionalo premendo il pulsante di fuoco.
Le opzioni disponibili sono, da sinistra verso destra: (alcune opzioni non sono disponibili su C64)

- ENRICO la talpa: viene mostrata la tabella con i migliori punteggi realizzati. Premi fuoco per tornare alla videata principale.
- LUPO ALBERTO: gioca con Lupo Alberto
- MARTA la gallina: gioca con Marta.
- GLICERINA il papero: attiva/disattiva la musica.
- Libro dei ringraziamenti: vengono mostrati gli autori del programma. Premi fuoco per tornare alla videata principale.

Modo ad 1 giocatore

Per iniziare il gioco scegli uno dei personaggi (Lupo Alberto o Marta) e premi 2 volte fuoco. Il gioco inizierà con il personaggio selezionato.

Modo a 2 giocatori

Per iniziare il gioco, scegli uno dei personaggi e premi fuoco, poi spostati sull'altro e premi fuoco. Il gioco inizierà con i 2 personaggi contemporaneamente.

IL GIOCO

Il tuo obiettivo è quello di condurre Lupo Alberto e/o Marta alla ricerca di un luogo nel quale appartarsi lontani da occhi indiscreti. Per fare ciò dovranno attraversare i 10 livelli di gioco entro un certo tempo limite.

- Il contatto con gli altri personaggi costerà la perdita di una vita.

- Per eliminare i nemici bisognerà saltargli in testa e farli cascare in fondo allo schermo. Alcuni risaliranno sulle piattaforme, e bisognerà colpirli più volte prima di eliminarli definitivamente.

- Saltando su alcune piattaforme usciranno dei bonus che possono essere raccolti per aumentare il punteggio.

- Eliminando alcuni nemici verranno rilasciati dei bonus speciali che possono essere super-punti o accessori per Lupo Alberto e Marta.
Alcuni accessori incrementano le capacità di movimento, altri le capacità difensive ed altri quelle offensive.

Nella confezione troverai un fumetto mancante delle vignette conclusive di ogni striscia. Al termine di ogni livello apparirà sullo schermo la vignetta che ti permetterà di completare la storia.
Premi il pulsante di fuoco per continuare.

COMANDI E TASTI

Per manovrare Lupo Alberto e Marta muovi il joystick nelle seguenti direzioni:

- Alto: fa saltare. Più si tiene premuto e più alto sarà il salto.
- Sinistra: muove a sinistra.
- Destra: muove a destra
- Fuoco: attiva l'arma (solo se raccolta). Tenedo premuto il tasto di fuoco si otterrà un tiro più potente.

Durante il gioco sono attivati i seguenti tasti:

- Pausa (interrompe il gioco; premi nuovamente il tasto per riprenderlo)

C64: premi il tasto **RUN/STOP**
Amiga/Atari ST: premi la **barra spaziatrice**

- Abort (abbandona il gioco e torna alla videata delle opzioni)

C64: premi il tasto **Q**
Amiga/Atari ST: premi il tasto **Esc**

TRUCCHI E CONSIGLI

- Lupo Alberto e Marta hanno caratteristiche diverse: impara a sfruttarle al meglio.
- Impara le tattiche giuste per avere la meglio su ogni personaggio nemico.
- In ogni livello ci sono delle piattaforme nascoste che regalano bonus a volontà.
- Prova tutti gli accessori che raccogli per scoprire il loro effetto.

LUPO ALBERTO - THE VIDEOGAME

RICONOSCIMENTI

- Direttore di progetto:		Antonio Farina
- Programma:		
	C64	Paolo Galimberti
	Amiga	Digiteam srl (MI)
	Atari ST	Marco Marini
		Adriano Rossignoli
- Grafica:		Luca Stradiotto
		Nicola Benetolo
- Musica		Paolo Galimberti
		Gianluca Rotondo
		Alex Ravelli

LUPO ALBERTO THE VIDEOGAME

ENGLISH

THE AUTHOR.

SILVER - he's not American and he isn't dead!

In fact Silver, real name Guido Silvestri, has been alive and kicking since 9th December 1952. 21 years later he created LUPO ALBERTO and the happy gang from the McKenzie farm.



THE STAR... A COMIC STRIP HERO.



A Wolf prowls around Europe leaving tracks behind him. In fact you can tell where he has been by the smiling faces of the young people who have made his acquaintance. Yes, it's Lupo Alberto, and you can understand his popularity because it's easy to identify with his charm and touching clumsiness. Lupo Alberto reflects the spirit of enterprise and the contraddictions typical of the younger generation of today. Lupo Alberto is friendly, sharp and at the same time shy. Gifted with artistic sensitivity, he pays attention to the quality of life and to social and environmental problems butwithout giving up his enjoyment of life He is generous and in spite of everything he is always happy. His success is due to the fact that he is always cheerful, a fine example of an approach to life that overcomes any obstacle, even the most difficult. That's why his fans are increasing ...daily

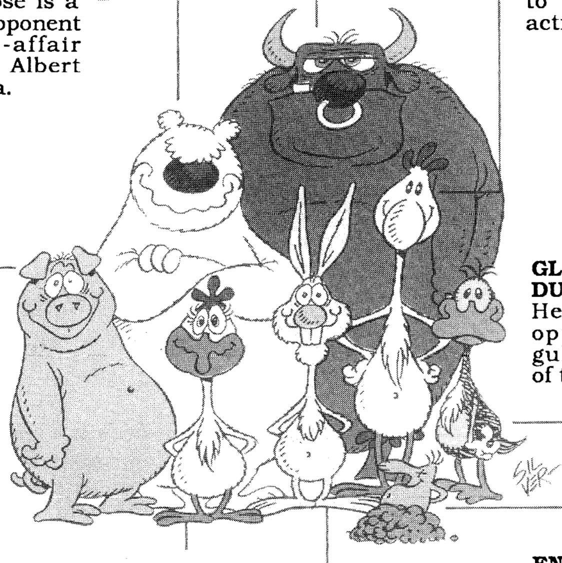
..... AND THE REST OF THE FAMILY

the McKENZIE family

KRUG THE BULL
Bud-tempered and headstrarg

ALFREDO THE TURKEY
Alfredo is an eclectic character, he dedicates himself to all sorts of activities.

MOSE' THE GUARDIAN
A firm supporter of the established order, Mosé is a tireless opponent of love-affair between Albert and Marta.



ALCIDE THE PIG
He's the philosopher, the intellectual of the group, though he never shriks from a bit of hard work.

GLICERINA THE DUCK
He's the most optimistic but gullible animal of the farm.

MARTA THE HEN
Marta a hen from a good family, she is in lovc with Alberto. She loves dancing.

OSVALDO THE RABBIT
A rabbit with a very high demographic rate.

ENRICO THE MOLE
What can you say? You can only say that Enrico the Mole is... Enrico the Molel He's not just anyone.

LOADING INSTRUCTIONS

C64 cassette
Insert the cassette into the cassette-recorder with side A at the top and press **SHIFT** and **RUN/STOP**, then press play on the recorder. When the game has finished to load, reset the recording meter in order to go back to the beginning of the first level, at the end of each game.

C64 disk
Insert the disk into the drive, type **LOAD "*",8,1** and press **RETURN**.

Amiga
Disconnect any peripherals and swith on the computer. When the workbench appears, insert the game disk. The title screen will then load, and the game will follow.

Atari ST
Switch on the computer and insert the game disk.

PLAYING THE GAME

THE OPTIONS SCREEN

At the end of the loading, a screen with some characters will appear. To select the game options, highlight the character moving the joystick left and right and choose it pressing the fire button.

Available options are, from left to right: (some options are not available on C64)

- ENRICO the mole: shows the best scores of the day. Press fire to return to the main screen.
- LUPO ALBERTO: play with Lupo Alberto
- MARTA the hen: play with Marta.
- GLICERINA the duck: turns music on/off.
- Credits book: shows the credits for the program. Press fire to return to the main screen.

1 player mode

To start the game choose one of the two main characters (Lupo Alberto or Marta) and press fire twice. The game will start with the selected character.

2 player mode

To start the game choose one character and press fire, then choose the other one and press fire. The game will start with two characters simultaneously.

THE GAME

Aim of the game is to guide Lupo Alberto and/or Marta in the search for a quiet place to be together. To do that they will have to go through 10 levels within a certain time limit.

- Touching other characters will cost a life.

- To get rid of enemies, you will have to jump on their head, making them fall down through the screen. Some enemies will climb up from the platform and must be hit several times before they disappear at the bottom of the screen.

- Jumping on some platforms will score bonuses that can be collected to increase points.

- Everytime an enemy disappears at the bottom of the screen, it will release a special bonus of extra-points or a special item. Some items will increase movement skills, others defensive or offensive skills.

At the end of this manual you will find a Lupo alberto comic but without the final picture of each strip. At the end of each level, one of the missing pictures will appear on the screen so you can complete the story. Press fire to continue.

CONTROLS

To control Lupo Alberto and Marta, move the joystick in the following directions:

- Up: Jump. The more you push it and higher the character will jump.
- Left:: Move left
- Right: Move right
- Fire: Activate weapon (only if collected).

Holding down the fire button will result in a more powerful shot.

During the game the following keys can be used:

- Pause (pause the game; press again to continue)

C64: press **RUN/STOP**
Amiga/Atari ST: press **Space Bar**

- Abort (quit the game and go back to the main screen)

C64: press **Q**
Amiga/Atari ST: press **Esc**

TRICKS AND TIPS

- Lupo Alberto and Marta have different characteristics: learn them in order to use them at their best.
- Learn the right tactics to get rid of each enemy.
- In every level there are hidden platforms that contain a lot of bonuses
- Try to use all the items that you collect to discover their effects.

LUPO ALBERTO - THE VIDEOGAME

CREDITS

- Project manager:		Antonio Farina
- Program:		
	C64	Paolo Galimberti
	Amiga	Digiteam srl (MI)
	Atari ST	Marco Marini
		Adriano Rossignoli
- Graphics:		Luca Stradiotto
		Nicola Benetolo
- Music		Paolo Galimberti
		Gianluca Rotondo
		Alex Ravelli

LUPO ALBERTO THE VIDEOGAME

FRANÇAIS

AUTEUR
SILVER dont le vrai nom est Guido Silvestri, est né le 9 Décembre 1952, date historique à laquelle, exactement 21 ans plus tard, naissaient "Lupo Alberto" et toute la joyeuse compagnie résidant dans la ferme des "Mc Kenzie".
Son chef-d'oeuvre est,sans aveun doute, le livre "Le grand Lupo Alberto". Avec les mille remières bandes dessinées de son personnage le plus célèbre il arrive triomphalement à sa 6 ème édition.



LUI
Un loup qui se ballade en Europe laissant partout des traces de son passage, des traces contagieuses et reconnaissant aux visages souriants de qui a eu la chance de le rencontrer chez le marchand de journaux, le libraire et dans les magasins de jouets et de cadeaux.
Son nom, "Lupo Alberto", est sur la bouche et dans les éclats de rire d'un tas de jeunes et non par hasard. Lupo Alberto est extraverti, s'intéresse à la qualité de la vie et aux problèmes sociaux et d'ambiance sans pour cela renoncer à jouer et s'amuser, généreux malgré sa persécution et toujours et surtout gai.
Et c'est sa gaieté son as dans la manche, l'exemple concentré d'un style de vie vainqueur qui lui fait surmonter sans dégats n'importe quelle situation, meme la plus désespéreé.
C'est pour cela que tant de personnes l'aiment.

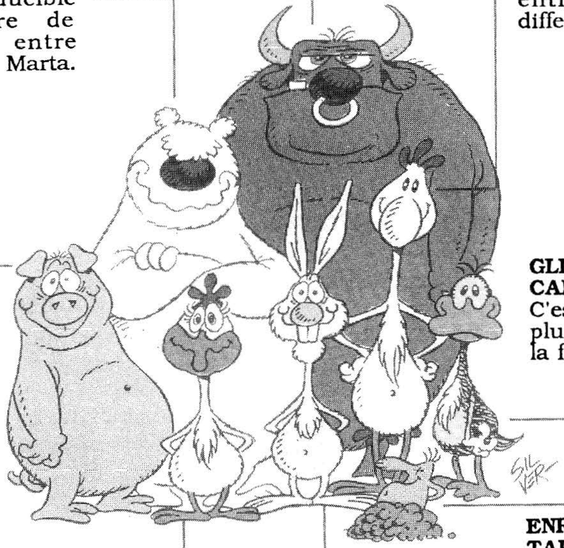


the McKENZIE family

KRUG LE TAUREAU
Taureau irascible et violent.

ALFREDO LE DINDON
Alfred est un personnage qui se livre à des activités aussi, entrages que differentes.

MOSE LE GARDIEN
Paladin de l'ordre consitué. Mose est l'irréducible adversaire de l'amour entre Alberto et Marta.



ALCIDE LE COCHON
C'est le philosophe et l'intellectuel du groupe, meme si il ne se soustrait pas aux d'inutiles fetiches.

GLICERINA LE CANARD
C'est l'animale le plus optimiste dc la ferme.

MARTA LA POULE
Marta est une poule de bonne famille fianceé à Alberto. Elle adore danser.

OSVALDO LE LAPIN
Lapin avec un taux démographique trés élevé.

ENRICO LA TAUPE
Qu'est-ce qu'an peut dire? On peut dire seulement... qu'il est Enrico la taupe! Ce n'est pas un personnage quelconque.

CHARGEMENT DU JEU

C-64 cassette
Insérer la cassette dans le magnétophone avec la face A vers le haut et appuyer sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** et enfin sur la touche PLAY du magnétophone. Quand le programme a terminé çon chargement, le compleur doit etre à 0 pour vous permettre de retourner, à la fin de chaque partie, au début du premier niveau.

C 64 disquette
Insérer la disquette avec la face A vers le haut dans le lecteur. Taper **LOAD"*",8,1** puis appuyer sur la touche **RETURN**.

Amiga
Déconnaittez toutes les périphériques et allumez l'ordinateur. Quand sur l'écran apparait d'insérer le Workbench, insérer la disquette dans le lecteur DF0.

Atari ST
Insérer la disquette dans le lecteur A et allumer l'ordinateur.

L'ECRAN DES OPTIONS

A la fin du chargement apparait sur l'écran l'écran des options. Pour choisir les options mettre en évidence le personnage voulu en déplacant la poignée du joystick à droite ou à gauche puis appuyer sur le bouton de feu pour le sélectioner. Les options disponibles sont de gauche à droite: (certaines options ne sont pas disponibles sur le C64)

<u>ENRICO la taupe</u>: Montre le tableau des records. Appuyer sur le bouton de feu pour revenir sur l'écran des options.

<u>LUPO ALBERTO</u>: On joue avec Lupo Alberto.

<u>MARTA la poule</u>: On joue avec Marta.

<u>GLICERINA le canard</u>: Musique on/off

<u>Le livre des remerciements</u>: Montre les auteurs du programme. Appuyer sur le bouton de feu pour retourner à l'écran des options.

Jouer a un jours

Pour commencer le jeu choissirez un des personnages (Lupo Albert ou Marta) et appuye le bouton de feu deux fois. le jeu commencera avec le personnage sélectinnné.

Jouer a deux jours

Pour commencer le jeu, choisir un des personnages et appuyer sur le bouton de feu puis se déplacer sur l'autre, appuyer encore sur le bouton de feu. Le jeu commencera avec les deux personnages.

LE JEU

Ton objectif est d'accompagner Lupo Alberto et/ou Marta à la recherche d'un endroit où s'embusquer, loin des yeux indiscrets. Pour faire cela il faudra passer à travers 10 niveaux de jeu et en un certain laps de temps.

Tout contact avec d'autres personnages coute une vie.
- Pour éliminer les ennemis il faudra leur sauter sur la tete et les faire tomber au fond de l'écran. Certains dentre eux remontront sur la plate forme et alors il faudra les frapper une autre fois pour pouvoir les éliminer.

- En sautant sur certaines plate-formes on trouvera des bonus qui pourront etre pris pour augmenter les points.

- En éliminant certains ennemis on obtiendra des bonus spéciaux qui pourront etre des super bonus ou des accessoires pour Lupo Alberto et Marta. Certains accessoires augmentent la rapidité des mouvements, d'autres la capacité de défense et d'autres encore celle d'attaque.

Dans la boite il y a une bande dessinée sans la derniere vignette. A la fin de chaque niveau on trouvera sur l'écran la vignette, nécessaire pour finir la bande dessinée. Appuye le bouton de feu.

COMMANDES ET TOUCHES

Pour déplacer Lupo Alberto et Marta, bouger la poignée du joystick dans les directions:

- En haut: pour sauter. Plus on pousse vers le haut plus haut sera le saut.
- A gauche: pour aller à gauche.
- A droite: pour aller à droite.
- Bouton de feu: pour activer l'arme (seulement si on l'a prise auparavant).

Pendant le jeu ces touches sont actives:

- Pause: (Pour stopper le jeu. Pousser n'importe quelle touche pour continuer)

C-64: Appuyer **RUN/STOP**
Amiga/Atari: Appuyer **BARRE D'ESPACE**

- Quitter (Pour quitter le jeu et retourner à l'écran des options).

C-64: Appuyer **Q**
Amiga/Atari: Appuyer **ESC**

TRUCS ET CONSEILS

- Lupo Alberto et Marta ont des caractéristiques différentes.
- Apprends à t'en servir le mieux possible. Apprends les tactiques de jeu pour affronter au mieux les differents ennemis que tu rencontreras.
- A chaque niveau il y a des plate-formes cachées qui te donnent des bonus à volonté.
- Essaye les différents accessoires que tu trouveras pendant le jeu pour en découvrir leurs effeits.

LUPO ALBERTO - THE VIDEOGAME

REMERCIEMENTS

- Directeur du projet — Antonio Farina

- Code:
  - C-64 — Paolo Galimberti
  - Amiga — Digiteam srl MI
  - Atari ST — Marco Marini, Adriano Rossignoli

- Graphisme: Luca Stradiotto, Nicola Benetolo

- Musique: Paolo Galimberti, Gianluca Rotondo, Alex Ravelli

LUPO ALBERTO
THE VIDEOGAME

DEUTSCH

DER AUTOR
SILVER er ist kein Amerikaner und er ist auch nicht tot.
Sein richtiger Name lautet Guido Silvestri.

Er lebt! Und zwar seit dem 9 Dezember 1952. Vor 21 Jahren hat er Lupo Alberto und die fröliche Bande vom Mckenzie Bauernhof erfunden.





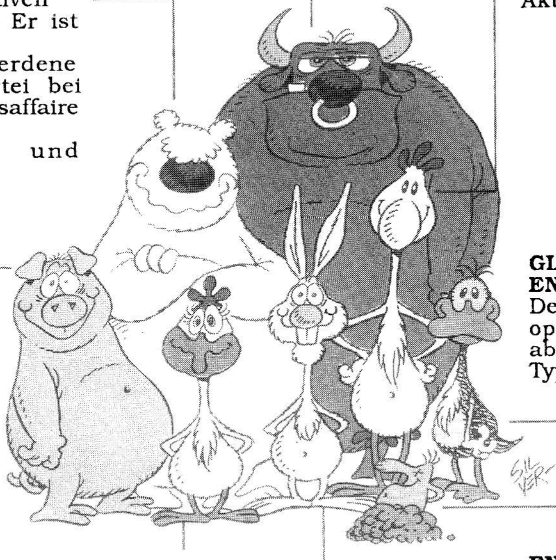
Der Wolf ist los! In ganz Europa kann man seine Spuren verfolgen. Es ist Lupo Alberto. Alle jungen Leute die ihm begegnen lernen das Lachen. Lupo ist bekannt für seinen Charme, seine Stärke und seine Tolpatschigkeit. Er verkörpert genau daß, was in der heutigen Jugend Unternehmungsgeist entspricht. Lupo ist freundlich, sorgfältig und ein bißchen schüchtern. Er macht sich Gedanken über seine Mitmenschen und die Umwelt. Trotz allen Problemen liebt er das Leben.
Er ist freizügig und immer fröhlich. Seine Heiterkeit hilft ihm über so manches Hindernis hinweg, und sei dies noch so groß!
Die Zahl seiner Fans wird von Tag zu Tag größer!

the McKENZIE family

KRUG DER BULLE
Eigensinnig und verschlossen.

ALFREDO DER TRUTHAHN
Ein sehr wilder Vogel, er verschreibt sich immer neuen Aktivitäten.

MOSE' DER HÜTER
Ein fester anhänger der konservativen Ordnung. Er ist die nie müde werdene Gegenpartei bei der Liebesaffaire zwischen Alberto und Marta.



ALCIDE DAS SCHWEIN
Ein demütiger Philosoph, der Intelektuelle der Gruppe, obwohl er nie vor harter Arbeit zurückschreckt.

GLICERINA DIE ENTE
Der optimistische, aber komischte Typ der Farm.

MARTA DIE HENNE
Sie verliebt sich in Lupo und kommt aus guter Familie. Sie mag tanzen

OSVALDO DER HASE
Die Hase mit demographischen Sinn.

ENRICO DER MAULWURF
Was kann man sagen? Enrico der Maulwurf ist Enrico der Maulwurf! Eben nicht so wie jeder andere.

LADEANWEISUNG

C64 Kassette
Legen Sie die Kassette mit der Seite A nach oben. Drücken Sie **SHIFT-RUN/STOP** gleichzeitig. Stellen Sie das zählwerk an dem Kassetten. Laufwerk auf 'OOOO', nachdem das Programm geladen wurde. Sie können so am zählwerk erkennen, bis wohin Sie die Kassette zurückspulen müssen, falls Sie ein Level nicht erfolgreich abschließen konnten.

C64 Diskette
Legen Sie die Diskette ein. Laden Sie das Programm mit **LOAD "*",8,1** drücken Sie dann die **Return-Taste.**

Amiga
Wenn die Workbench Diskette auf dem Bildschirm erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk. Nach kurzer Zeit erfolgt das Titelbild.

Atari ST
Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die Diskette in das Laufwerk.

SPIELABLAUF

Mit dem Joystick wählen Sie die einzelnen Optionen, drücken Sie dann den Feuerknopf. (Einigen optionen sind nicht acktiviert auf dem C64)

<u>ENRICO der Maulwurf</u>: Der HighScore erscheint. Drücken Sie den Feuerknopf um in das Hauptmenü zurück zu gelangen.
<u>LUPO ALBERTO</u>: Spiel mit Lupo Alberto
<u>MARTA die Henne</u>: Sie spielen nun mit Marta
<u>GLICERINA die Ente</u>: Hier wählen Sie Musik an/aus.
<u>Credits Buch</u>: Hier sehen Sie Ihren Punktestand. Mit dem Feuerknopf kommen Sie wieder ins Hauptmenü.

1 Spieler Spielanweisung
Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick auf den gewünschten Charakter, Lupo oder Marta und drücken Sie den Feuerknopf zwei mal.

2 Spieler Spielanweisung
Bewegen Sie den Cursor auf den ersten Charakter und drücken Sie den Feuerknopf, wählen Sie den nächsten Charakter und drücken Sie den Feuerknopf.

DAS SPIEL

Sie müssen Lupo Alberto und/oder Marta vor den Verfolgern retten. Sie müssen 10 Level Bestehen innerhalb der erlaubten Zeit bestehen.

- Berührung mit dem Gegner kostet ein Leben
- Sie vernichten Ihren Gegner mit einem Sprung aufden Kopf
- Ein Sprung auf einigen Plattform bringt Bonuspunkte
- Vernichten Sie einen Gegner, so verdienen Sie einen Bonuspunkt oder Sie erlangen eine neue Eigenschaft.
- Manche Eigenschaften steigern Ihr Tempo, andere Ihre defensive oder offensive Kraft.

KONTROLLE

Steuerung Lupo Alberto und Marta:

oben:	Springen
links:	bewegen nach links
rechts:	bewegen nach rechts
Feuer:	Waffen aktivieren (Feuer länger halten: stärkerer Schuß)

Während des Spiel sind diesen Tasten acktiviert:

Um das Spiel anzuhalten:
C64: **RUN/STOP**
Amiga/ST: **SPACE-TASTE**

Um das Spiel zu verlassen:
C64: **"Q"**
Amiga/ST: **"ESC"**

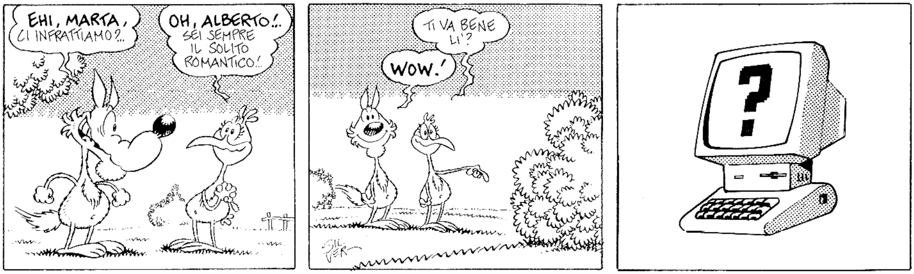
TIPS

- Lupo Alberto und Marta haben verschiedene Charaktere: Sie spielen besser wenn Sie die Beiden kennenlernen
- Jeder Spieler muß verschiedene Taktiken überwinden
- Jeder Level hat verschiedene Plattformen mit viel Bonuspunkten
- Probieren sie jeden Gegenstand aus, um evt. Effekte zu erzielen.

LUPO ALBERTO - THE VIDEOGAME

CREDITS

- Project Manager:	Antonio Farina
- Programmierung:	
C 64	Paolo Galimberti
Amiga	Digiteam srl MI
Atari ST	Marco Marini
	Adriano Rossignoli
- Grafik:	Luca Stradiotto
	Nicola Benetolo
- Musik:	Paolo Galimberti
	Gianluca Rotondo
	Alex Ravelli



ENGLISH

ALBERTO - Hey Marta, why don't we sneak off somewhere quiet?
MARTA - Oh Alberto! You are just so romantic!
ALBERTO - Wow!!
MARTA - How about over here?

FRANÇAIS

ALBERTO- Salut Marta, on s'embusque?
MARTA Oh Alberto! Tu es toujours aussi romantique!
ALBERTO- Wow!!
MARTA- Ca te va ici?

DEUTSCH

ALBERTO - He Marta, lass uns ein ruhiges Plätzchen suchen.
MARTA - Oh Alberto! Du bist so romantisch!
ALBERTO - Oh ja!!
MARTA - Wie wäre es dort druben?



ENGLISH

ALBERTO - I'm hungry! Why don't we go and raid fatso's watermelon patch?
MARTA - Great! But what if he sees us?
ALBERTO - Don't worry! At this time of day he'll be sleeping like a loy!
MARTA - Mmm! My month's watering already!

FRANÇAIS

ALBERTO - J'ai faim! Que penses tu d'aller piquer des concombres dans le champ du gros lard!
MARTA - Je voudrasis bien! Mais si apres il nous decouvre?
ALBERTO - Ne t'inquietes pas a cette heure ci il dort comme un loir!
MARTA - Hhh.. J'en ai deja la bave a la bouche!!

DEUTSCH

ALBERTO - Ich bin hungrig! Warum gehen wir nicht und überfallen Fatso's wassermelonen Imbiss?
MARTA - Gut! Aber was ist wenn er uns sieht?
ALBERTO - Keine Sorge! Um diese Zeit schläft er wie eine Leiche!
MARTA - Mmm! Mir laûft schon das Wasser im Mund zusammen!



ENGLISH

ALBERTO - What if we go at your place?
MARTA - Good idea. My folks have gone out!
ALBERTO - You go first.
MARTA - What are you afraid of?

FRANÇAIS

ALBERTO - Et si on allait chez toi?
MARTA - C'est une bonne idee, mes parents sont sortis!!
ALBERTO - Entre avaint moi!!.
MARTA - Mais de quoi as tu peur?

DEUTSCH

ALBERTO - Wie wäre es wenn wir zu dir gehen?
MARTA- Gute Idee. Meine Eltern sind ausgegangen!
ALBERTO - Du gehts zuerst.
MARTA - Wovor hast du Angst?



ENGLISH

MARTA - What a cheek! He can't do this to me!
ALBERTO - Why don't we play a trick on him! Let's go to his place!
MARTA - Heh, heh! When he finds out...
ALBERTO - ... he'll blow his top. He! He! He!

FRANÇAIS

MARTA - Quelle vache!! il n'aurait pas du me faire ca!!
ALBERTO - Faisons lui une blague! Allons chez lui!!
MARTA - Eh! Eh! Eh! Il eclatera de colere quand il le saura...
ALBERTO - ... Hi! Hi! Hi!

DEUTSCH

MARTA - Was für eine Frechtheit! Das kann er mir nicht antun!
ALBERTO - Warum spielen wir nicht einen Trick mit ihm! Las uns zu Ihm gehen
MARTA - He, he! Wenn er das herausfindet...
ALBERTO - ... er wird sich umbringen. He! He! He!



ENGLISH

ALBERTO - O.k., I get it ... why don't we just go to the picture?
MARTA - Alright ... it's got to be better than standing around here.
MARTA - Do you know what's on this evening?
ALBERTO - No, but I hope it's something with a bit of action..

FRANÇAIS

ALBERTO - O.k. J'ai compris, que penses tu d'aller au cinema?
MARTA - Ca va bien! C'est toujour mieux que rester ici!.
MARTA -Tu sais quel film il ya ce soir?
ALBERTO -Non mais j'esper que c'est un film d'aventure!.

DEUTSCH

ALBERTO - O.k. Ich habe verstanden. Warum gehen wir nicht zu dem Bild?
MARTA - Einverstanden ... das ist besser als hier herumzustehen.
MARTA - Weist du was los ist heute abend?
ALBERTO- Nein, aber ich hoffe es ist etwas Action dabei.



ENGLISH

ALBERTO - Come on. At least we'll find a bit of peace and quiet in this abandoned cave.
MARTA - Are you sure it's uninhabited?
ALBERTO - It's enormous!
MARTA - Where does it lead to?

FRANÇAIS

ALBERTO - Viens! Dans cette taniere abandonnee enfin tranquille!!
MARTA - Tes sure qu'elle n'est pas habitee?
ALBERTO -Qu'est ce quelle est grande!
MARTA - Ou elle nous conduira?

DEUTSCH

ALBERTO - Komm schon. Wenigstens werden wir etwas Ruhe und Frieden in dieser abgelegenen Hohle finden.
MARTA - Bist du sicher das sie unbewohnt ist?
ALBERTO - Das ist großartig!
MARTA - Wo führt da hin?



ENGLISH

ALBERTO - Where have we come out?
MARTA - There is no one around!
ALBERTO - Look. An abandoned hut.
MARTA - Let's go and have a look!

FRANÇAIS

ALBERTO - Mais ou sommes nous?
MARTA - Je ne vois rien!
ALBERTO - Regarde! Une cabane abandonne!
MARTA - Allons voir!

DEUTSCH

ALBERTO - Wo sind wir herausgekommen?
MARTA - Da ist niemand weit un breit.
ALBERTO - Hallo. Eine verlassene Hütte.
MARTA - Wir müssen es untersuchen!



ENGLISH

ALBERTO - What a drag!
MARTA - Sigh! I'm home sick.
ALBERTO - This is the right way!
MARTA - Look! there is the bus-stop!

FRANÇAIS

ALBERTO - Ah! Mais quel ennui!
MARTA - Sigh! J'ai la nostalgie de chez moi.
ALBERTO - C'est la bonne direction!
MARTA - Voila l'arret!!

DEUTSCH

ALBERTO - Oh Mann!
MARTA - Seufzer! Ich habe heimweh!
ALBERTO - Das ist der richtige Weg!
MARTA - Schau! Dort ist die Bushaltestelle.



ENGLISH

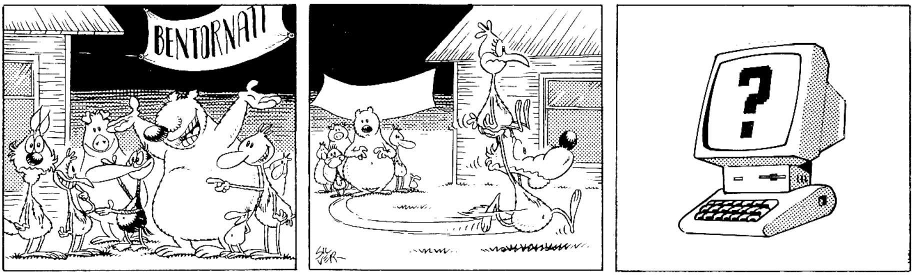
MARTA - Alberto, what are you trying to do?
ALBERTO - Come on, I know the sewers like the back of my hand!
MARTA - What a mure!
ALBERTO - Don't worry! We'll be there in a tick!

FRANÇAIS

MARTA - Alberto, mais qu'est ce que tu veux faire??
ALBERTO - Viens! Je connais les egouts comme ma poche!!
MARTA - Quel labyrinthe!
ALBERTO - Tranquille! On arrivera rapidement!

DEUTSCH

MARTA - Alberto, was versuchst du jetzt?
ALBERTO - Komm doch. Ich kenne den Abwasserkanal wie meine Westentasche.
MARTA - Mach schnell!
ALBERTO- Kein Problem. Wir kommen sofort!



ENGLISH

Welcome home

FRANÇAIS

Bienvenus

DEUTSCH

Willkommen zuhause.